

SSN: 2614-6754 (print)  
ISSN: 2614-3097(online)

Halaman 115-124  
Volume 4 Nomor 1 Tahun 2020

---

## **PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MULTIMEDIA MELALUI PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF DENGAN TEKNIK KANCING GEMERINCING PADA KELAS X MULTIMEDIA SMKN 1 BANGKINANG**

**Yarnawati**

SMK Negeri 1 Bangkinang, Riau, Indonesia

e-mail: [yarnawati@gmail.com](mailto:yarnawati@gmail.com)

### **Abstrak**

Untuk mencapai tujuan pengajaran Multimedia serta meningkatkan mutu pendidikan, maka perlu adanya kreatifitas guru dalam memilih pendekatan pembelajaran guna meningkatkan aktifitas siswa, salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa adalah model pembelajaran kooperatif dengan teknik kancing gemerincing. Teknik ini diharapkan dapat mengaktifkan siswa belajar sehingga pembelajaran akan terasa hidup dan tidak membosankan. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action research*) sebanyak dua putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa Kelas XI. Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari rata-rata yakni rata-rata test I 74,54 dan rata-rata tes II yaitu 81,88. Sehingga dapat disimpulkan pelaksanaan pembelajaran Multimedia menggunakan pembelajaran kooperatif dengan teknik kancing gemerincing dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** Multimedia, pembelajaran kooperatif, teknik kancing gemerincing, *SMK N 1 Bangkinang*

### **Abstract**

To achieve the objectives of Multimedia teaching and improve the quality of education, it is necessary for the creativity of the teacher in choosing a learning approach to improve student activities, one of the learning approaches that can activate students is the cooperative learning model with clanging button techniques. This technique is expected to enable students to learn so that learning will feel alive and not boring. This research uses two rounds of action research. Each round consists of four stages: design, activity and observation, reflection, and refinement. The target of this research is Class XI students. From the results of the analyst found that student achievement has increased from the average of the average test I to 74.54 and the average test II to 81.88. So that it can be concluded the implementation of Multimedia learning using cooperative learning with jingling buttons can improve student learning outcomes.

**Keywords:** Multimedia, - cooperative learning, jingling button technique, *SMK N 1 Bangkinang*

### **PENDAHULUAN**

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Perakitan Komputer, maka seorang guru dituntut untuk menggunakan strategi yang dapat melibatkan siswa aktif.

Dengan demikian untuk menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga siswa bisa aktif belajar maka seorang guru dituntut untuk memilih metode yang tepat dan efektif dalam proses pembelajaran. Slameto (1995:64) mengatakan bahwa "salah satu faktor yang mempengaruhi belajar adalah metode mengajar". Jadi guru harus mampu menentukan metode mengajar serta alat bantu yang tepat sehingga bahan yang di sajikan sesuai dengan tujuan yang hendak di capai dan mudah di terima siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di kelas X Multimedia SMKN 1 Bangkinang, bahwa kenyataannya metode mengajar yang sering digunakan guru Multimedia kelas X Multimedia adalah ceramah, tanya jawab dan pemberian tugas,

yang mana metode ini masih kurang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ini terlihat dari rata-rata perakitan komputer siswa kelas X Multimedia Semester 1 di kelas X masih rendah. Usaha lain yang telah dilakukan guru Multimedia kelas X Multimedia untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan pembelajaran kelompok, tapi hanya sebagian kecil anggota kelompok yang aktif belajar mengerjakan latihan yang di berikan. Hal ini dapat dilihat dari siswa yang aktif dalam diskusi siswa yang pintar saja, sementara siswa yang aktif dalam diskusi siswa yang pintar saja, sementara siswa yang mempunyai kemampuan rendah hanya diam dan tidak ikut diskusi, sehingga peningkatan hasil belajarnya kurang tampak.

Dari hasil observasi penulis di kelas X Multimedia SMKN 1 Bangkinang bahwa siswa yang di ajarkan dengan pembelajaran kelompok mereka lebih banyak bermain, bercerita dan menunggu hasil dari temannya saja, hanya sebagiann kelompok kecil yang mengerjakan tugas yang diberikan, sehingga banyak siswa yang tidak mengerti dengan hasil diskusi kelompok. Ini mengakibatkan motivasi dan hasil belajar siswa tersebut banyak yang rendah.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang penulis lakukan, maka dapat disimpulkan bahwa dengan belajar kelompok peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa belum terjamin kalau semua anggota kelompok tidak aktif. Untuk mengatasi masalah di atas, guru sebagai salah satu komponen utama dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar aktif. Guru harus memilih dan menggunakan strategi dan pendekatan, metode dan teknik yang banyak menyebabkan siswa aktif dalam belajar sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Salah satu upaya yang memungkinkan itu terjadi adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif.

Hal di atas sesuai dengan pernyataan yang ditemukan oleh Elliot Aronson's (20150317) bahwa:

- 1) Tepi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Elliot Aronson dalam pembelajaran kooperatif siswa di bagi dalam beberapa kelompok belajar yang heterogen yang beranggotakan 3-5 orang dengan menggunakan pola kelompok asal dan kelompok ahli.
- 2) Husna dkk 2013 memberikan pengertian pembelajaran koperatif sebagai suatu metode pembelajaran yang menitik beratkan proses belajar kepada kerja kelompok kecil.
- 3) Rusman 2018 menurutnya model pembelajaran pembelajaran koperatif adalah pembelajaran yang dilakukan dengan mendorong peserta didik untuk mengemukakan pendapat dan mengelola informasi sehingga siswa secara langsung mampu untuk meningkatkan keterampilan berkomunikasi dari materi yang telah di pelajari.

Untuk itu pembelajaran kooperatif mempunyai potensi yang besar untuk membuat semua saling berinteraksi, karena dalam pembelajaran kooperatif telah dirancang pembelajaran sedemikian rupa sehingga siswa yang satu dapat berinteraksi dengan siswa yang lainnya. Pelaksanaan pembelajarn kooperatif dapat dilakukan dengan bermacam-macam teknik yaitu : bertukar pasangan, berpikir berpasangan, berkirim salam dan soal, kepala bernomor, kepala bernomor terstruktur, dua tinggal dua tamu, pembelajaran koperatif, keliling kelas dan lain-lain Elliot Aronson's (2002:21).

Salah satu dari teknik pembelajaran kooperatif di atas yag diperkirakan dapat mengatasi persen yang dominan dalam kelompok adalah kancing gemerincing. Masing-masing siswa diberikan kancing dengan jumlah tertentu. Ketika siswa menjawab dan mengeluarkan pendapat, maka siswa menyerahkan salah satu kancingnya ke tengah kelompok. Jika kancingnya telah habis, maka siswa tidak boleh memulai berbicara sampai semua rekannya juga menghabiskan kancing mereka. Jadi kancing gemerincing dalam proses pembelajarannya selain siswa berdiskusi

sesamanya siswa juga mempunyai kesempatan yang sama untuk berpartisipasi dalam kelompoknya. Sehingga terjadi pemerataan kesempatan dalam kelompok.

Belajar merupakan kegiatan bagi setiap orang. Pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, kegemaran dan sikap seorang terbentuk, dimodifikasi dan berkembang disebabkan belajar. Jadi, seseorang dikatakan belajar, bila dapat diasumsikan dalam diri orang itu terjadi proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Rober dalam syah (1995:35) mengatakan bahwa : “ secara umum belajar dapat di pahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang mengakibatkan proses kognitif”.

Hal diatas sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Slameto (1995:2):

Belajar adalah suatu proses, usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Dari kutipan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa seseorang dapat dikatakan belajar apabila terjadi perubahan pada dirinya. Kegiatan dan usaha untuk mencapai perubahan tingkah laku itu merupakan proses belajar, sedangkan perubahan tingkah laku itu sendiri merupakan hasil belajar.

Pembelajaran Multimedia yang diterapkan di sekolah hendaknya melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah pemilihan metode pembelajaran. Pemilihan metode yang tepat dan sesuai akan dapat memperlancar proses belajar mengajar dan mengaktifkan siswa sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Soedjadi (2000:101): “Guru sebagai pendidik harus menyadari bahwa kemajuan pendidikan lebih tergantung kepada dedikasi guru serta kreatifitasnya setelah mengetahui perubahan-perubahan yang terjadi di berbagai tempat.” Sejalan dengan hal diatas, berbagai pendekatan dan model

pembelajaran Multimedia jelas dimaksudkan untuk lebih memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif belajar, dan mengupayakan agar pembelajaran yang terpusat pada guru berubah menjadi terpusat pada siswa. Sebagai guru Multimedia, Multimedia adalah wahana yang perlu digunakan untuk membina peserta didik untuk menuju tujuan yang ditetapkan. Hal tersebut menunjukkan bahwa penguasaan guru terhadap Multimedia adalah hal yang amat penting. Namun, selain itu hal kedua yang juga penting adalah kemampuan guru merencanakan dan melaksanakan pembelajaran Multimedia dengan baik, artinya peserta didik benar-benar memahami Multimedia sesuai dengan jenjang sekolahnya.

Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan belajar di kelas yang mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan suatu masalah. Pembelajaran kooperatif menekankan pada kehadiran teman sebaya yang berinteraksi antara sesama. Guru menerangkan materi pembelajaran pada siswa, setelah itu siswa dikelompokkan dan diberikan kesempatan untuk mendiskusikan masalah, menentukan strategi pemecahannya dan menghubungkan masalah tersebut dengan masalah-masalah lain yang telah dapat diselesaikan sebelumnya. Dengan berinteraksi dengan kelompok . model belajar ini dapat membuat siswa lain berkemampuan dan latar belakang berbeda.

Teknik Kancing Gemerincing memberikan kepada setiap anggota kelompok untuk berpartisipasi dalam kelompoknya, sering kali kita temukan dalam pelaksanaan kerja kelompok tidak terjadi pemerataan kesempatan. Siswa diharapkan mempunyai kesempatan yang sama untuk mengemukakan pendapat sehingga terjadi pemerataan kesempatan, pembagian tugas dan kelompok. Hal ini sesuai dengan dikemukakan oleh Widyasari (2004:14)

“Dalam kegiatan gemerincing button, masing-masing anggota kelompok mendapatkan kesempatan untuk memberikan kontribusi mereka dalam mendengarkan pandangan dan pemikiran anggota yang lain. Keunggulan lain dari teknik ini adalah mengatasi hambatan pemerataan kesempatan dalam kerja kelompok.

langkah-langkah pembelajaran kooperatif dengan teknik kancing gemerincing dalam proses pembelajaran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan pengelompokan heterogenitas yaitu terdiri dari siswa yang berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. Ini hanya dilakukan pada pertemuan pertama saja dan selanjutnya siswa duduk berdasarkan kelompoknya.
- b. Guru menerangkan materi pelajaran secara garis besar.
- c. Guru membagikan tugas yang akan dikerjakan oleh kelompok.
- d. Siswa membahas soal yang diberikan dengan teknik kancing gemerincing, dimana setiap kali siswa menjawab atau mengeluarkan pendapat dia harus menyerahkan salah satu kancing yang dimilikinya ketengah kelompoknya dan menuliskan jawaban pada lembar yang telah disediakan.
- e. Jika semua kancing yang dimilikinya telah habis dan tidak boleh memulai berbicara lagi sampai semua rekannya menghabiskan kancing mereka. Namun ia dapat memberikan pendapat, sanggahan, atau penjelasan jika ia menganggap jawaban yang diberikan rekannya salah atau kurang tepat.
- f. Jika semua kancing yang dimiliki anggota kelompok telah habis, dan tugas belum selesai maka kelompok boleh mengulangi prosedurnya kembali.
- g. Guru memberikan klarifikasi dan penekanan konsep
- h. Guru memberikan kuis
- i. Di akhir pembelajaran guru memberikan penghargaan kelompok yang didapat melalui skor perkembangan nilai kuis tiap anggota kelompok.

Informasi mengenai prosedur pelaksanaan kancing gemerincing dalam kelompok disampaikan guru pada saat memulai pembelajaran. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari kendala serupa yang dialami oleh peneliti yang sebelumnya dimana prosedur mengenai gemerincing button yang disampaikan pada saat siswa akan memulai diskusi membuat siswa bingung dan ribut sehingga mengganggu waktu diskusi.

Menurut Mc Donald dalam Sadirman (1992:73) “motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya feeling dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan”. Jadi, apabila dalam kegiatan belajar mengajar siswa sudah memahami apa dari tujuan belajar maka siswa akan termotivasi untuk belajar.

Motivasi belajar siswa merupakan salah satu unsur yang sangat penting didalam kegiatan belajar mengajar, karena motivasi dapat mendorong siswa untuk belajar dan meraih prestasi. Fungsi motivasi menurut Sardiman (1992:85) adalah:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- b. Menentukan arah perbuatan, yakni kearah tujuan yang hendak dicapai.  
Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisakan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Berdasarkan uraian di atas motivasi siswa pada penelitian ini dilihat dari motivasi intrinsik dan ekstrinsik.

a. Motivasi Instrinsik

1) Keinginan untuk memperoleh pengetahuan

Dalam belajar perlu adanya pemahaman dan penguasaan terhadap apa yang dipelajari. Disini siswa tidak hanya sekedar menerima materi pelajaran yang diajarkan guru, tetapi juga mau aktif dan terlibat langsung dalam menyelesaikan soal-soal, merasa senang dan tidak bosan dengan apa yang dipelajari untuk mendapatkan pengetahuan, pengalaman dan mengembangkan diri, Sardiman

(1992:89) menyatakan: Siswa yang memiliki motivasi instrinsik akan memiliki tujuan belajar untuk menjadi orang terdidik dan mendapat pengetahuan, yang ahli dalam bidang studi tersebut.

2) Keinginan untuk berprestasi

Motivasi berprestasi adalah dorongan untuk berhasil atau sukses dalam belajar. Mudjiono dan Dimiyati (2002:91) mengatakan bahwa:

Keberhasilan seseorang siswa membaca sebuah buku akan menimbulkan keinginannya yang baru untuk membaca buku yang lain. Dalam hal ini, motivasi instrinsik telah mengarah pada timbulnya motivasi berprestasi.

Setiap individu berbeda kebutuhan untuk berprestasinya. Ada seseorang yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dan ada pula yang memiliki motivasi berprestasi rendah. Seseorang yang memiliki motivasi berprestasi tinggi, apabila keinginannya untuk sukses benar-benar berasal dari dirinya sendiri. Belajar baginya adalah untuk mempertahankan harga dirinya. Pada penerapan pembelajaran kooperatif dengan teknik kancing gemerincing siswa akan berusaha untuk berprestasi dengan meningkatkan poin kelompoknya.

3) Sesuai dengan minat

Berdasarkan penelitian para ahli yang dikutip oleh Suciati, dkk (2003:35) menyatakan bahwa "motivasi intristik dapat diukur dari minat terhadap bidang studi". Minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.

b. Motivasi Eksterisik

1) Ganjaran sebagai akhir dari kegiatan belajar

Ganjaran sebagai akhir dari belajar sesekali diberikan pada siswa, agar siswa berusaha untuk lebih dari sebelumnya. Ganjaran yang diberikan guru dalam belajar berupa penilaian berupa penilaian sebagaimana yang dikemukakan oleh Arikunto (2000:6) berikut ini: Dengan diadakannya penilaian maka siswa dapat mengetahui sejauh mana telah berhasil mengikuti pelajaran yang diberikan oleh guru. Hasil yang diperoleh siswa dari pekerjaan menilai ini ada dua kemungkinan yaitu:

a) Memuaskan

Jika siswa memperoleh hasil yang memuaskan dan hal itu menyenangkan, tentu itu ingin diperolehnya lagi dalam kesempatan yang lain. Akibatnya, siswa akan mempunyai motivasi yang cukup besar untuk belajar lebih giat, agar lain kali mendapat hasil yang lebih memuaskan lagi. Kegiatan sebaliknya dapat terjadi, yakni siswa sudah merasa puas dengan hasil yang diperoleh dan usahanya kurang gigih untuk kali ini.

b) Tidak memuaskan

Jika siswa tidak puas dengan hasil yang diperoleh, ia akan berusaha lain kali keadaan itu tidak terulang lagi. Maka ia akan belajar lebih giat, namun keadaan sebaliknya dapat terjadi. Ada beberapa siswa yang lemah kemampuannya, akan menjadi putus asa dengan hasil kurang memuaskan yang telah diterimanya.

2) Persaingan

Didalam hidup ini mau tak mau kita menghadapi persaingan. Namun berbahaya bagi perkembangan kejiwaan seseorang. Kalau memupuk persaingan yang tidak sehat. Persaingan yang tidak sehat menimbulkan dorongan untuk mengalahkan orang lain, menjadi egois, sombong dan tujuan belajar hanya menyaingi orang lain. Ahmadi (1993:75) mengemukakan bahwa: "Dalam masyarakat modern seperti sekarang ini seseorang akan memperoleh kehidupan yang lebih baik harus dengan berkompetisi dengan orang lain, jika tidak pandai bersaing maka akan terdesak oleh orang lain."



Hasil belajar merupakan tolak ukur yang dapat digunakan untuk menentukan keberhasilan siswa dalam mengetahui suatu materi pelajaran, setelah melalui proses belajar, siswa dapat memperoleh informasi dan pengetahuan yang menyebabkan terjadinya perubahan-perubahan tingkah laku pada diri sendiri. Jadi seseorang dapat dikatakan berhasil dalam belajar bila terjadi perubahan tingkah laku dalam diri orang tersebut karena latihan dan pengalaman.

Berdasarkan keterbatasan waktu, biaya dan tenaga. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang berhubungan dengan aspek kognitif yang dilihat dari tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai (angka) yang didapat melalui tes.

## METODE

Sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan diatas, maka jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan jelas (PTK) Wardani, dkk (2004:14) mengemukakan bahwa:

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru didalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa makin meningkat.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian dari :

### 1. Angket

Pembuatan angket ini bertujuan untuk mengetahui tentang motivasi belajar Multimedia siswa. Sebelum angket dibuat terlebih dahulu disusun instrumen yang meliputi indikator tentang motivasi siswa. Angket dibuat berpedoman pada skala likert yang terdiri dari 4 alternatif jawaban yaitu selalu (SL), sering (SR), jarang (JR), tidak pernah (TP), yang untuk item positif diberi poin 4,3,2,1 sedangkan untuk item negatif diberi poin 1,2,3,4.

Observasi dalam instrumen penelitian ini merupakan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebagai observer terhadap penerapan pembelajaran kooperatif dengan teknik kancing gemerincing. Lembar observasi mencakup kegiatan pembelajaran yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti dan penutup yang dapat dilihat pada lampiran III, hal 100-115.

### 2. Tes

Tes yang penulis susun terdiri dari soal-soal dalam bentuk essay yang masing-masing soal diberi bobot dengan pertimbangan waktu penyelesaian soal dan tingkat kesukarannya.

## Teknik Analisa Data

### 1. Data hasil Angket

Data angket yang telah terkumpul, dihitung dan ditabulasikan serta dijadikan dalam bentuk presentase untuk melihat gambaran tentang motivasi siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Nasution (1986:16) yaitu tentang penelitian bertujuan untuk mendapatkan gambaran dalam menemukan sesuatu objek yang diteliti maka cukup dengan persentase (%). Berdasarkan pendapat di atas maka penulis menganalisa angket berdasarkan setiap indikator yaitu:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana:

P = Persentase hasil yang diperoleh

F = Jumlah frekuensi jawaban masing-masing indikator.

N = Jumlah skor maksimum dari masing-masing indikator.

Jawaban yang diperoleh dijadikan dasar untuk mengambil kesimpulan, untuk menjawab pertanyaan penelitian yaitu:

81%-100%	Motivasi siswa sangat tinggi
65%-80%	Motivasi siswa tinggi
55%-64%	Motivasi siswa cukup

---

46%-54%	Motivasi siswa rendah
0%-45%	Motivasi siswa sangat rendah

Data angket motivasi siswa yang telah terkumpul di hitung dan di tabulasikan, kemudian menjumlahkan masing-masing indikator, motivasi siswa di katakan meningkat jika motivasi pada siklus II lebih tinggi dari siklus I.

## 2. Data hasil observasi

Data yang didapat melalui lembar observasi penerapan pembelajaran kooperatif dengan teknik kancing gemerincing diberi skor 1-4 yaitu : 1 tidak baik, kurang baik = 2, cukup baik = 3 dan baik = 4 yang sesuai dengan penilaian pengamatan dalam proses pembelajaran, kemudian dihitung rata-rata dan selanjutnya untuk semua aspek tersebut dipresentasikan.

Kategori penilaian penerapan pembelajaran kooperatif dengan teknik kancing gemerincing tersebut adalah :

76%-100%	baik
51%-75%	cukup baik
26%-50%	kurang baik
0%-25%	tidak baik

## 3. Data Hasil Tes

Data yang diperoleh dalam penelitian ini dianalisis dengan perhitungan presentase. Data diperoleh dari hasil tertulis, setelah data diperoleh dilakukan pengolahan dilakukan pengolahan data sebagai berikut :

### a. Persentase ketuntasan belajar klasikal

Untuk melihat ketuntasan belajar, dilakukan dengan melihat penguasaan belajar siswa terhadap pokok nahasan yang diajarkan pada materi yang disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku. Ketuntasan belajar diukur dengan menggunakan kriteria belajar yang tercantum dalam buku pedoman analisis hasil belajar berdasarkan Dekdikbud, (1994:6) yaitu :

- 1) Siswa dikatakan tuntas belajar jika siswa tersebut telah menuasai lebih dari 65% dari materi yang diuji.
- 2) Siswa dikatakan tuntas belajar secara klasikal jika lebih dari 85% dari pengikut tes telah menguasai 65% dari materi yang diajarkan.

$$TB = \frac{S}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

S = Jumlah siswa yang memperoleh nilai dari sama dengan 6,5

TB = Tuntas Belajar

N = Jumlah Siswa

### b. Nilai rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Dimana :

$\bar{x}$  = Nilai rata-rata

$\sum x$  = Jumlah nilai seluruh siswa

N = Jumlah siswa.

Data hasil belajar yang di peroleh dikatakan meningkat apabila hasil belajar yang diperoleh dari tes II lebih tinggi dari tes I.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh setelah penelitian ini berakhir adalah hasil belajar siswa pada tes 1 dan II dapat dilihat pada lampiran. Untuk lebih jelasnya dari masing-masing siklus dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 1. Ketuntasan belajar siswa**

TES	I	II
Jumlah siswa yang mengikuti tes	29	29
Jumlah siswa yang tuntas	22	27
Persentase siswa yang tuntas belajar	78,13%	90,63%
Rata-rata skor tes	74,54	81,88

Dari data diatas terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa yaitu pada siklus I terdapat 22 orang yang tuntas dengan rata-rata skor tes siswa 74,54, pada siklus II terdapat 27 orang tuntas belajar dengan rata-rata skor tes 81,88. Dapat dikatakan hasil belajar siswa pada pokok bahasan statistika yang dilakukan dengan menggunakan pembelajaran kooperatif dengan teknik kancing gemerincing meningkat tetapi untuk kriteria ketuntasan belajar secara klasikal memang sudah tercapai. Ini terlihat dari presentase rata-rata siswa yang tuntas belajar sudah lebih dari 85%. Banyak faktor yang menyebabkan hal ini, berdasarkan pengamatan dan pengalaman penulis selama penelitian ini terlihat selama pembelajaran umumnya siswa berperan aktif dalam memberikan jawaban, sanggahan, maupun saran dalam menjawab latihan yang diberikan guru, pelaksanaan pembelajaran kooperatif dengan teknik kancing gemerincing merupakan hal yang baru bagi siswa, sehingga dalam pelaksanaannya siswa mengalami banyak perubahan cara belajar, biasanya siswa mendapatkan materi dari yang diterapkan guru, kemudian siswa mengerjakan soal-soal yang diberikan guru secara individu, sehingga siswa memang semata-mata menerima dari guru. Dalam pelaksanaannya pembelajaran Multimedia menggunakan pembelajaran kooperatif dengan teknik kancing gemerincing dinilai sudah baik ini dapat dilihat dari analisis pada lembar observasi yang diperbolehkan yaitu siklus I persentasinya adalah 81,25% (lampiran) dan siklus II persentasinya adalah 93,30% (lampiran). Motivasi siswa dalam pelaksanaan pembelajaran Multimedia menggunakan pembelajaran kooperatif dengan teknik kancing gemerincing juga tinggi. Ini terlihat dari analisis lembar angket. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel :

**Tabel 2. Persentase Motivasi Siswa**

Indikator	I	II
Keinginan untuk memperoleh pengetahuan	73,26%	81,13%
Keinginan untuk berprestasi	75,59%	78,85%
Belajar sesuai minat	72,53%	79,43%
Ganjaran sebagai akhir dari belajar	81,47%	85,76%
Persaingan	79,69%	84,38%

Berdasarkan data diatas disimpulkan bahwa aspek motivasi yaitu keinginan untuk memperoleh pengetahuan, keinginan untuk berprestasi, belajar sesuai minat, ganjaran sebagai akhir dari belajar dan persaingan sudah ada peningkatan dari siklus I setelah dilakukan pembelajaran Multimedia menggunakan pembelajaran kooperatif dengan teknik kancing gemerincing.

Pengamatan yang dilakukan oleh observer berupa catatan/komentar yang merupakan masalah bagi guru dan itu dijadikan pedoman pada pertemuan berikutnya. Pada siklus I, ada beberapa hal yang menyebabkan siswa ribut dalam belajar yaitu setelah menerangkan materi secara garis besar, guru hanya memberikan satu contoh soal. Selain itu pada saat pembelajaran berlangsung masih ada siswa yang keluar masuk kelas dengan berbagai alasan dan tidak cukupnya waktu untuk mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan guru. Ini terjadi karena pelaksanaan pembelajaran kooperatif dengan teknik kancing gemerincing merupakan hal baru sehingga dalam



penerapannya ada masalah-masalah yang harusnya tidak terjadi. Pada siklus II, penguasaan kelas sudah cukup baik dan pembelajaran yang dilakukan sudah semakin baik.

Dari hasil penelitian yang penulis lakukan kendala yang banyak dihadapi guru adalah dalam mengelola kelas dan waktu. Hal ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain faktor dari guru dan juga faktor dari siswa itu sendiri. Faktor dari guru yaitu guru belum mampu mengelola kelas juga memiliki kemampuan dan keterampilan terbatas dalam mengelola pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif dengan kancing gemerincing sehingga diawal-awal pembelajaran siswa kurang tertarik. Faktor dari siswa yaitu siswa masih bingung dengan pembelajaran yang diterapkan sehingga timbul keributan, ada siswa yang berjalan-jalan waktu mengerjakan soal latihan dengan alasan bertanya kepada teman lain. Disini kemampuan guru mengelola kelas sangat dibutuhkan, guru meminta siswa yang berjalan-jalan untuk bertanya anggota kelompoknya. Ada hal yang positif yang penulis temukan, dengan pembelajaran yang diterapkan siswa lebih semangat mengerjakan soal-soal. Dari hal ini terlihat adanya motivasi siswa untuk belajar lebih meningkat, begitu pula dengan hasil tes yang diperoleh. Ini disebabkan karena siswa bekerja sama dalam memahami materi dan mengerjakan soal-soal, selain itu kuis tiap akhir pelajaran membuat siswa termotivasi untuk memahami contoh-contoh soal.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif dengan teknik kancing gemerincing dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh maka disimpulkan bahwa Pelaksanaan pembelajaran Multimedia menggunakan pembelajaran kooperatif dengan teknik kancing gemerincing secara umum telah berlangsung baik. Pelaksanaan pembelajaran Multimedia menggunakan pembelajaran kooperatif dengan teknik kancing gemerincing dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini terlihat dari rata-rata skor test 1 yaitu 74,54 dan rata-rata tes II yaitu 81,88 Pelaksanaan pembelajaran Multimedia menggunakan pembelajaran kooperatif dengan teknik kancing gemerincing dapat meningkatkan motivasi siswa. Hal ini terlihat dari persentase motivasi siswa pada siklus I yaitu 81,25% dan siklus II yaitu 93,30%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arkunto, Suharsimi, 2001. *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- Ahmadi, Abu. 1992. *Psikologi Belajar*. Jakarta: rineka cipta
- A.M, Sardiman. 2003. *Interaksi dan motivasi Belajar* Jakarta: PT. Raja Grafindo Prasada
- Depdikbud, 1994, *Kurikulum Pendidikan Dasar, Landasan Program dan Pengembangan*. Jakarta: P dan K
- Depdiknas, 2001. *Penyusun Butir Soal dan Instrumen Penilaian*, Jakarta: Depdiknas
- Djaafar, Tengku Zahaa, 2001. *Kontribusi strategi Pembelajaran terhadap hasil Belajar*, Jakarta: FIP UNP
- Hudojo, Herman, 1990. *Pengembangan Kurikulum Multimedia dan Pelaksanaan Didepan Kelas*, Surabaya: Usaha Nasional.
- Ibrahim, Muslim. 2000, *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: University Press
- Lie, Anita. 2002, *Cooperative Learning*. Jakarta: PT.Gramedia Widya Swara
- Mudjiono dan Dimiati, 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdikbud
- Mulyadi, 2000. *Strategi Belajar Mengajar*. Padang. UNP
- Nasution, Agusfidar. 1986. *Belajar Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara
- Roestiyah, NK. 1998. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Russeffendi, ET. 1988. *Pengajaran Multimedia Meningkatkan CBSA*, Bandung: Tarsito
- Sardiman, A.M. 1992. *Interaksidan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta: Rajawali Pres